別冊付録第2弾！ますます快調だ

ファミリーコンピュータ Magazine 11月2日号 特別付録

スーパーファミコン Magazine

Vol.2

●メーカー潜入！ 新作スクープ

ガデュリン
ジェリービーン

●さらに詳しく！ ゲームの中身を徹底研究

スーパーマリオワールド
ポピュラス



スーパーファミコンMagazine Vol.2 ファミリーコンピュータMagazine 11月2日号特別付録 平成2年11月2日発行（隔週金曜日発行）第6巻第21号（通巻114号）



別冊付録第2弾！ますます快調だ

ファミリーコンピュータ Magazine 11月2日号 特別付録

スーパーファミコン Magazine

Vol. 2

●メーカー潜入！ 新作スクープ

ガデュリン
ジェリービーン

●さらに詳しく！ ゲームの中身を徹底研究

スーパーマリオワールド
ポピュラス




SUPER FAMICOM
SD
ザ・グレイトバトル
新たなる挑戦
あの大ヒット、「ヒーロー総決戦―倒せ悪の軍団―」に続く第2弾が登場。しかもスーパーファミコン。もちろん人気のヒーローたちが大集合、スーパーファミコンの性能を限界まで引きだした、まさにグレートバトルが展開される‼ステージは高密度の7ステージ。次々と仲間のヒーローを助けだし、お助けキャラと絶妙のコンビネーションで戦い抜け。グレートバトルだけのオリジナルSDも登場するぞ。
6M ROMカセット
'91年1月発売予定 予価¥8,200(税抜)
PUSH START BUTTON
© BANPRESTO 1990
株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。
BANPRESTO


SUPER FAMICOM
警告！
ネオ・ダークブレインから
新たなる挑戦状が……
SDヒーロー諸君、
今度はスーパーファミコンが戦場だ!!
●表示価格はメーカー希望小売価格です。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
お問い合せ先
☎03-847-6320
電話番号はよく確かめてネ！
©石森プロ・毎日放送・東映
©円谷プロ
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANPRESTO 1990 MADE IN JAPAN

誌上公開

これがスーパーファミコンのCM(コマーシャル)だっ！



寄せ鍋にシンクロナイズドスイミング、いつもユニークな任天堂のCMだが、スーパーファミコンのCMもさらにユニークな仕上がりなのだ！

CMが必ず見られる番組

毎週月曜20:00～	志村けんのだいじょうぶだぁ（フジテレビ系）
毎週火曜19:30～	火曜ワイドスペシャル（フジテレビ系）
毎週木曜18:00～	スーパーマリオクラブ（テレビ東京系）
毎週土曜20:00～	ウッチャンナンチャンのやるならやらねば！（フジテレビ系）
毎週土曜20:00～	加トちゃんケンちゃんごきげんテレビ（TBS系）

※このほか10月20、21、27、28日の日本シリーズ（NTV系）でも放映されます。

『マリオ3』のCMは、美しいアニメーションを使った冒険心いっぱいのモノだったけれど、今回の『スーパーマリオワールド』では、マリオとクッパのフィギュアが登場。スポットライトの中、スーパーファミコン発売のお祭りで、マリオが記念に一曲御披露といったノリだ。

マリオが歌うのは、'70年の大阪万博でテーマソングだった『世界の国からこんにちは』のかえ唄で、ズバリ！『マリオの国からこんにちは』。日本中話題騒然のニューハードに、こんなCMアリ!? というぐらいに顔が赤くなりそうなウケは必至。でも、フィギュアの細かな動きや、C.G.を使った画面の美しさは、そんじょそこらのCMにヒケはとらない。誌上体験のあとは、ぜひ、本物をご覧あれ！



⇧マークがぐるぐるとスポットライトに

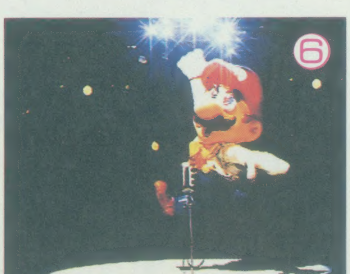

⇧ライトの中からマリオが登場！


⇧気持ちよく歌うマリオ　〜こんにちは



⇧C.G.で描かれたスーパーファミコンだ


⇧ググッと下へ行くとマリオのタイトル


⇧さらに歌うマリオ。ジャンプすると…


⇧そのとき！　背後に不気味な２つの目

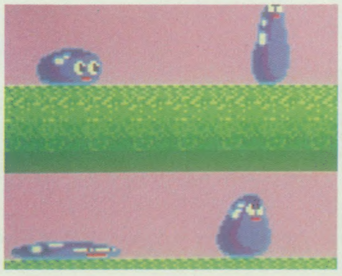

⇧クッパ登場！　炎をゴーッ!!　ウギャ

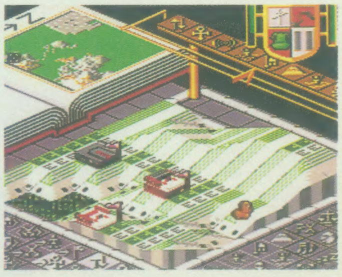

⇧アッチッチッ。お尻をかかえて逃げる

もくじ
CONTENTS スーパーファミコン Magazine VOL.2



大好評！ファミマがが贈る SFC新作情報4連発!!




アニメシーンを数多く盛り込みながらゲームが進むRPG。リュウとファナの2人を中心に人工の星「ガデュリン」を冒険する。リュウたちの行く手に待つものはいったい何？
ガデュリン
人工の星「ガデュリン」に不時着したリュウは
地球に帰る方法を見つけられるか！
'91年1月発売予定 セタ 8800円
消費税込
カセット
8M
バッテリーバックアップ
ロールプレイング

オープニングからこれだ



●「ガデュリン」の地表に、落ちた船のせいで大きな穴がポッカリ



●人工の星「ガデュリン」を背景にしてプロローグの文字が



●リュウの乗っていた船が「ガデュリン」の地表に落ちる！



●青い背景はグルグルと回転しているんだぞ

アニメを盛り込んだRPG

いきなりオープニングシーンから美しいアニメーションが展開される。ゲーム中のイベントでも凝ったアニメが登場し、ひとつのウリになっている。物語は人工の星・ガデュリンに不時着した主人公リュウが地球に帰る方法を見つけるために冒険するRPGだ。

4章立てになる

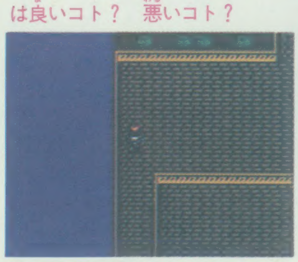
ゲーム構成は、全部で4章立てになっている。大きなイベントをクリアすると、次の章へ進むことができるんだ。

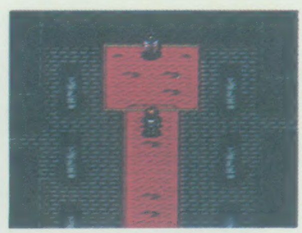
まだゲームは開発中ということで、そのすべてを紹介することはできないが、今回は、1章前半を中心に特徴あるゲームシステムやオドロなモンスターなど、ゲーム内容を公開しちゃおう。



●リュウははたして無事に地球に帰ることができるか

●リュウの行く先々で起こることは良いコト？　悪いコト？





●2章以降はまだ不明。どんなストーリーになるか

パーティを組む

リュウは冒険の途中で妖精ファナと会い、共に旅するのだが、パーティを組むのはこの2人だけじゃない。実は最高4人までパーティを組めるんだ。ただし、残りの2人は、町などで出会ったりして仲間にしなければならない。

主人公のリュウ



●このゲームの主役リュウ、なかなか男前？



●ゲームの中で一番最初にリュウの仲間になる妖精のファナ



●ファナとリュウの2人でパーティを組んで旅をする

オリジナルストーリー

この「ガデュリン」の世界の設定は、パソコンの「ティガンの魔石」やアニメビデオの世界の設定と同じものになっている。人の名や町の名も同じものが使われているが、ストーリーに関しては2つのものとはまた違った展開になっていくらしい。

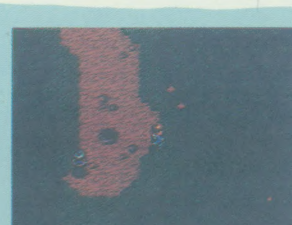
ビデオなどを見て予想するのも楽しいかもしれない。



●パソコンの「ディガンの魔石」では同じような画面があった

●オリジナルビデオの中でも敵として出てきたバヴァリス兵



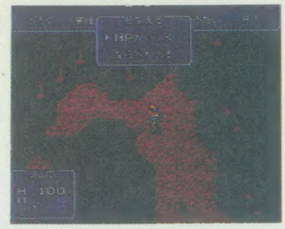


●アニメビデオでのリュウの役柄は会社のヒラ社員という設定だ

※画面は開発中のものです　※P6のイラストは東宝ビデオから発売されている同名のアニメビデオのものです

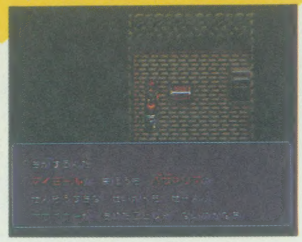
メンドクサイ操作はいらない

ゲームシステムは親切なつくりで、会話は他の人に近づくだけでできるし、宝箱もボタン1つで開けられる。会話中のメッセージは人名やアイテムなど重要なものは違う色がついているから一目瞭然！

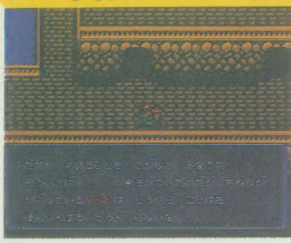


シンプルな操作で便利なコマンドがいっぱい

人の名前やアイテムは色が違うゾ！



赤や緑でアイテムや人名を表示するぞ



場所の名前なんかも色が違う



人がいたらとりあえず話が聞きたいので近寄ってみると



勝手に会話をはじめる



宝箱のときは、しらべるコマンドを使うなんてことはしない



ただ1回ボタンを押してみよう

見やすい表示

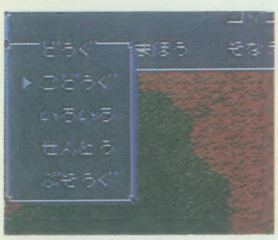
RPGでは、とくに重要なのがコマンドだね。もちろん「ガデュリン」でも大切な役割をもつんだ。そこで、このゲームならではの特徴あるコマンドをいくつかピックアップしよう。すみやかにゲームを展開させるには、大切なコマンドを頭に入れておくことだよね。



どれも便利で役に立ちそうなものばかりだ

●どうぐ

どうぐのコマンドは各用途別に分類されているので非常に分かりやすい。拾ったものでもこれで何であるか分かる。



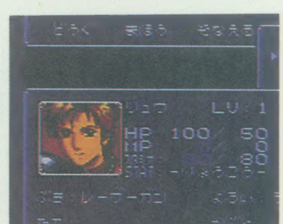
各用途別に分けて表示されるのでベンリだ

●まほう

まほうのコマンドだが、戦闘用のものと移動中に使えるものの2つに大別できる。リュウは、全く使えない。

●ようたい

ようたいのコマンドは、自分のステータスを一目で見られる。個人のものとパーティ全体のものとの2通りある。



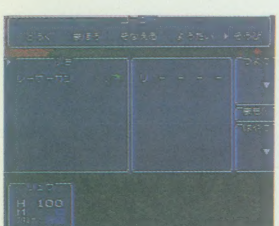
個人のようたいを見たときにはより詳しいデータがでる

パーティ全員のステータスが一度に見ることができる



●そうび

そうびコマンドでは武器、ヨロイなどそれぞれに分けて表示される。好きなものを選んでそれぞれそうびできる。



武器は武器、ヨロイはヨロイで別々に表示して分かりやすい

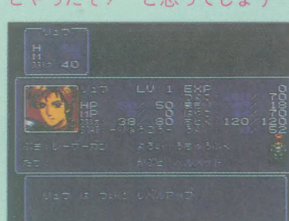
レベルアップ

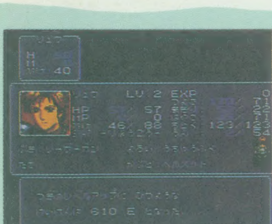
このゲームでは、それほど一生けん命に経験値かせぎをしなくても大丈夫らしい。
最初からヒットポイントの値も高く設定されていて、わりと広い範囲の中を移動できる。その中で目的をめざしていれば、目的に着いたときにはしぜんとレベルアップしていて、イベントをクリアできるといった感じかな。



このゲームはレベルアップまでに少し時間がかかる

でもやっぱりレベルアップするとやったぞ！ と思ってしまう





よーしレベル2だこれからまたガンバルゾ！

戦闘もなかなかおもしろい

戦闘シーンのメッセージは新しい工夫がなされており、なかなかおもしろい。

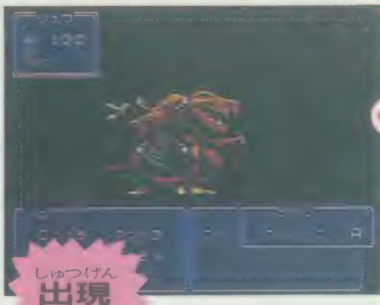
攻撃のコマンドを選んでも、敵から攻撃を受けるたびに防御体制をとる。防御が成功すると受けるダメージが減る。



○道やダンジョン内を歩き回っているといきなり画面がモザイク画になりモンスターが

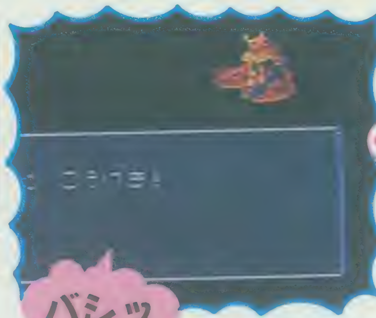


○本当ならここにモザイクの画面が入るのだが…



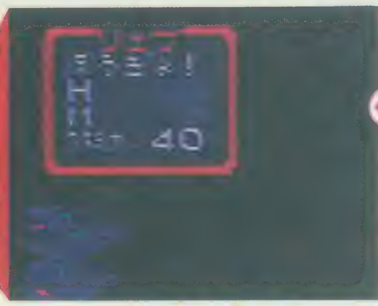
○モンスターの多くがウニウニョグニョタイプ





○○敵を攻撃するときには相手にカーソルを合わせて、敵の肩口からバシッと切る





○○ふつうにこちらが攻撃している場合でも勝手に防御してダメージを軽くする

勝手に防御！

怪物を味方に

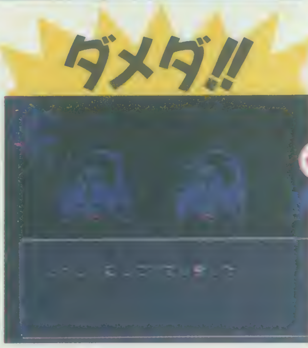
戦闘画面で最も注目するコマンドはそうだんというコマンド。このコマンドは敵のモンスターに話しかけて味方にするコマンドだ。しかしその後そのモンスターがずっと仲間になるのではなく、その戦闘時に限っての仲間なのだ。これを有効に使えば戦闘がかなり楽になるはずだ。



○なんとかうまくモンスターを味方につけることができれば戦闘が有利になる



○よしよしリュウがモンスターに話しかけたぞ。どうなるかな？



○アララ無視されてしまうとはすごくなさけない

凶悪そうなモンスター

グラフィックだけを見てもかなり凶悪そうなモンスターばかりだ。序盤から強いモンスターもかなり出現する。

モンスターは約80種類登場する。ゲームが進めば当然ここに紹介したモンスターよりスゴイ奴が出てくるはずだ。



デスフォグ

○青い鬼火のような奴だ。なかなか手強い奴だ



バルジーザ

○ヘビのおばけのようでかなり強そうだ



ガールー

○1つ目のタコのようなモンスターだ



ウニール

○ナメクジの巨大化版といったところだろうか



ソロル

○カエルの親せきのような奴だ



バヴァリス兵

○敵の本拠にいる防衛兵。思ったより強くないかもしれない



タラント

○すいこうの塔最上階の魔王だ。巨大グモだからパンチで襲ってきそうだ

「ガデュリン」を探険する

脱出用ポッドで、ガデュリンに降り立ったリュウが最初に向かうのはすいぐうの廃墟。ここには、ガデュリンについて研究している人たちがいるので、まずは彼らの話を聞くことが大切だ。



●脱出用ポッドの周りをよく調べることが必要だ

いろんな人がいる



●なんかの入口かこれは。とりあえず中へ入ってみよう



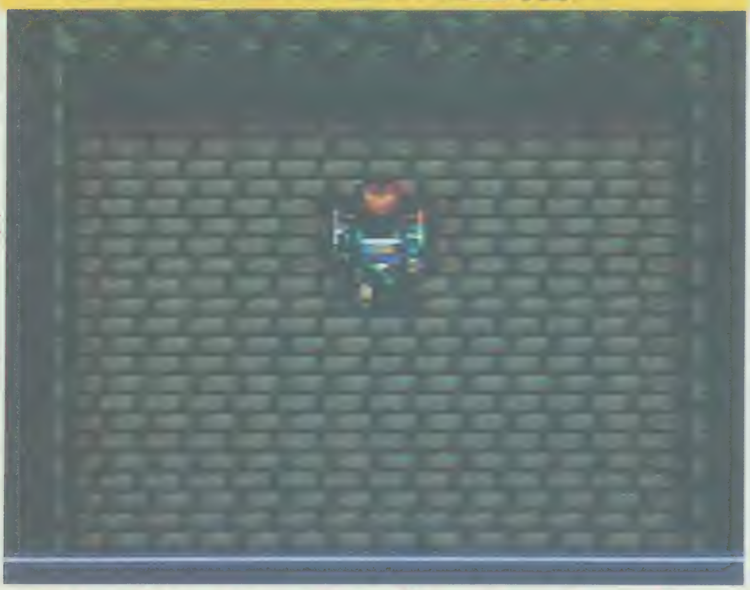
●お酒の好きなオヤジ

宝箱を見つけろ

この廃墟の中は迷路状になっていて迷いやすい。所々に人がいるので話を聞きもらすことなく回ろう。

宝箱も多少あるので残さず取っていこう。その中にはゲームの進行に大きくかかわってくる重要アイテムがあるぞ。取りのがしのないように十分に注意して探そう。情報ももらさないようにね。

こんなところに宝箱が…



●なんともアヤシゲな部屋に一つだけ宝箱があるぞ



●いろいろ難しい事を話すんだな。ガデュリンについて勉強しよう



●宝箱も所々にあるので開けていくのが常識かな

廃墟を抜けろ

この廃墟を抜けるには、地下に棲みついている巨大グモのタラントを倒さないと先へは進めない。ゲームを始めて最初の強敵になるはずだ。

なんとしてでもタラントを倒して廃墟を抜けないと、リュウに未来はない。



●ダンジョンのように地下は入り組んでいる

最初の強敵タラントを倒せ



●デカキャラの出現だ！　こいつを倒さないと先へは進めないぞ！



●と思ったらクモの怪物がいた！



●おっともうすぐ出口かな

廃墟のさきには

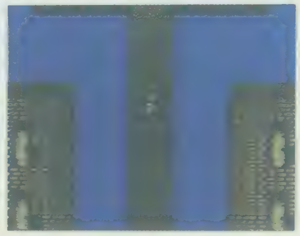
タラントを倒した先にはまだもう少し廃墟が続く。その間には重要な話をしてくれる人が出現するので、この人たちの話は必ず聞いていこう。その後はやっと廃墟を抜けて新たなる土地へ。



↑この人はガデュリンのことを研究しているらしいので十分この人の話を聞くのだ



↑タラントを倒した先にはもう少し廃墟が残っている出口を探せ



↑やっと出口かな。これで先に進むことができるのか

ここにも人が



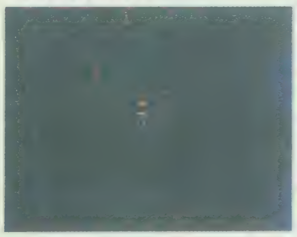
↑こんなところにも人がいたぞ！ 化物退治の専門家らしいが…

川沿いの道は

廃墟を抜けて道沿いに進んでいくと道と並んで川が流れていることに気がつく。この先までずっとこの川と並んで道は続いているのだろうか。なにかあるような思わせぶりな川だぞ。



→どこまで続くのか、この川は



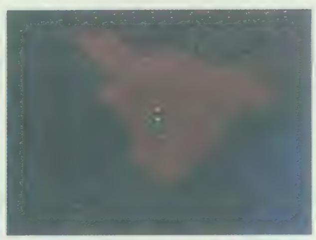
↓道と並んで流れる川には何かヒミツがありそうだ



↑やっと廃墟の出口らしいぞ。この先は何が待っているのか

1人目の仲間

道の先は行き止まりだった。と思っていると突然画面が切り換わり川の上流にある泉まで続く道に出る。泉の周りを歩いていると、泉の中で水浴びをしている少女に出会うぞ。



↑アリャララ行き止まりとはショック！ しかし実はここには…

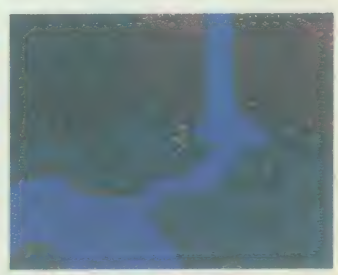
ファナが仲間に！



↑水浴びしていた子は妖精のファナ。リュウを慕って仲間に加わった

↓カワイイ子が泉で水浴びをしている





↑滝の流れ落ちる泉の入口があった



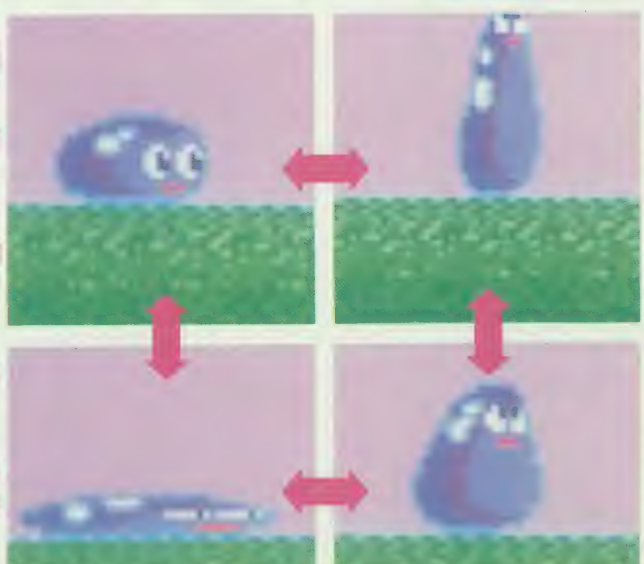
プヨプヨしたスライムを操るアクションゲーム

『ジェリービーン』は、RPGなどでおなじみのスライムが主人公になって活躍する、ちょっと変わったアクションゲームだ。ゲーム界最弱とうたわれるスライムで戦っていくのは大変そうだけど、あのプヨプヨとしたつかみどころのない体を自由に動かせる、というのは楽しそうだね。

スライムにされたジェリー

とある王国の、由緒正しき王位継承者。だったんだけど、王国の乗っ取りを狙う魔法使いの魔法で、1匹のブルースライムに変えられちゃったのだ。人間に戻って大好きなエミーに会うために、慣れない体だけどがんばるぞ





○普通はこの形でズルズル進むのだ
○体がちぎれそうなほど伸びるぞ
○思いっきり横に広がった状態
○どうしようか悩んでるみたい



○ひたすら進むジェリー。完成版の画面は、これとはかなり変わりそう

　※画面は開発中のものです

スーパーファミコン

企画・開発は田尻智氏。スライムのプヨプヨ感が指で楽しめるぞ!



JERRY BEAN
ジェリー　ビーン

発売日未定　エピック・ソニーレコード　価格未定

カセット	未定
アクション	



○敵キャラのカラス、岩を落っことして攻撃してきそうだな



○おジャマキャラを相手に進むのだ

ストーリーはこう

ある王国の兄王子ジェリーと弟王子トムは大の仲よし。ところが、最近この国に現れたナゾの魔法使いが、ジェリーが引き継ぐはずの国王の座を奪うようにトム王子をそそのかしてしまった。魔法でスライムに変えられたうえに排水口から川へ捨てられてしまったジェリーは、深い森の川辺に流れつき、親切な老人に助けられる。恋人エミーに再会するため、元の姿に戻るため、はるか遠いお城へ向かって長い旅に出発するのだ。



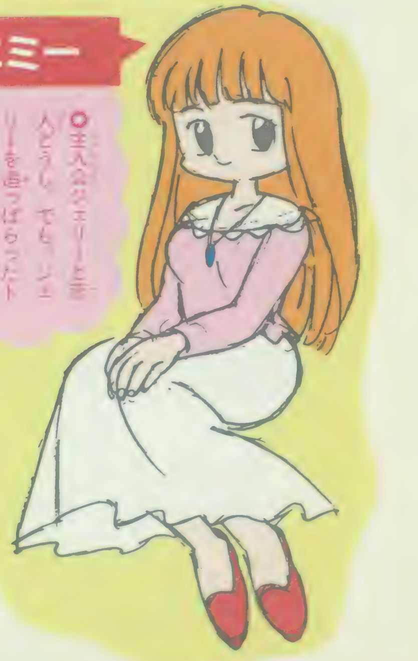
老人

○川に流されたジェリーを助けてくれたおじいさん。行く先々でもジェリーを手助けしてくれるのだ。ただの老人じゃないのかも



マジシャン

○ジェリーをスライムに変えてしまった魔法使い。正体は分からないが、とにかく悪いヤツに違いない



エミー

○主人公のジェリーと恋人どうし。でも、ジェリーを追っぱらったトムと結婚させられようとしているらしいのだ

細かなアニメで独特の動きを表現

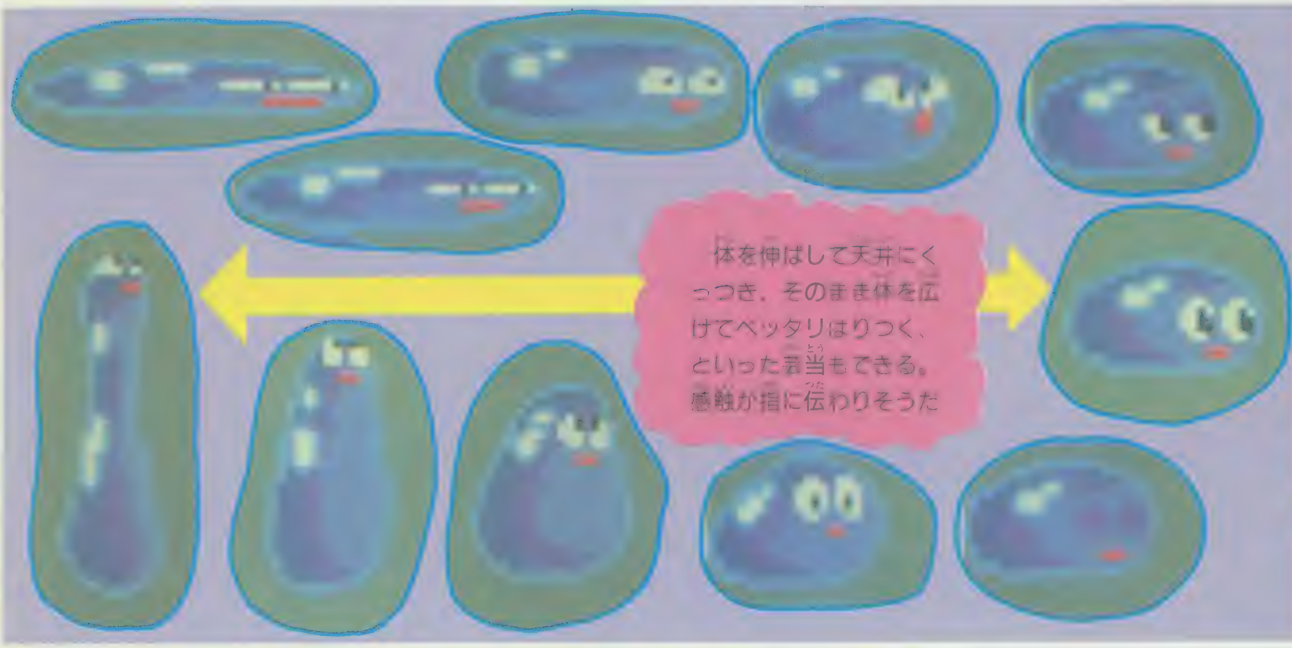
スライム特有の伸び縮みする動きは、細かいアニメーションを使って表現されている。だからといって操作は複雑にならず、十字ボタンの上下だけで縦に伸びたり横に広がったりするぞ。あとはボタン2つだけを使うことになるだろう。この伸び縮みする体を実際にはどう使うかというと、まず攻撃。近くにいる敵には伸ばした体をぶつけて攻撃するのだ。形を変えれば、敵の弾などを避けることもできる。狭い場所で活用しそうだ。

ジャンプ!



ジャンプもできる。高いところから落ちても痛くないだろうな

のびちぢみ



体を伸ばして天井にくっつき、そのまま体を広げてベッタリはりつく、といった芸当もできる。感触が指に伝わりそうだ

アイテムも出現

体を伸ばして攻撃するだけじゃ心細い。遠くの敵は倒せないからね。そこで、アイテムのお世話になることになる。マップ上にときどきある花が咲くと中には実がなっている。この実は体の中に入れることができて、吐きだして攻撃するものや、持っていると効果があるものなど、いろんな種類のものがあるのだ。



花が咲いてる。実を取ろう



花が開いて、アイテムの実が出てくる



こっちの花は実を取ると枯れてしまうのだ

こんな効果が

通常弾	爆発弾	ライフ回復	ライフアップ	エクステンド	その他
吐き出して敵にぶつけて攻撃する普通の弾。一番たくさん出るんじゃないかな	敵に当たると爆発して、爆風でダメージを与える。ボス戦で役に立ちそうだ	取るとライフが1つ回復するありがたいアイテム。このゲームはライフ制だ	ライフゲージの最大値が1つ増える。ライフ回復と合わせて使うとおトク	残り人数が1つ増加する。スライムの格好をした実が、これに違いない	ジャンプ力がアップするものなど、他にもある。吐き出せば攻撃も可能だ



こんな実を体に入れて運ぶのだ。1度に1つしか持てないので選択が大事

]]>

スーパーファミコン JERRY BEAN



○この画面の敵はリアルで怖いが、もっとイラストに近くなる

約70種のおジャマキャラが登場する

ジェリーの行く手をジャマする敵キャラは、約70種類登場する。この数は、アクションゲームにしてはかなり多い。ただ数をそろえてあるだけじゃなく、そのキャラに合った自然な動きを見せてくれる。普通は敵だけど、上に乗っかって移動できるものなど、いろいろいるぞ。敵だけど、見てのとおり、みんなかわいくて、会うのが楽しみだね。



○急にトゲを伸ばすウニ



○普段は、こんな姿だが



○敵かどうか分からないがうさぎ。どこで出てくるかな？

ぼーぼー

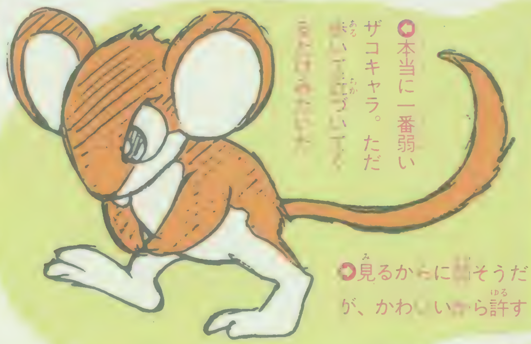


○火の鳥だ [illegible]ムは水っぽいから触ると蒸発してしまい[illegible]

チューチュー

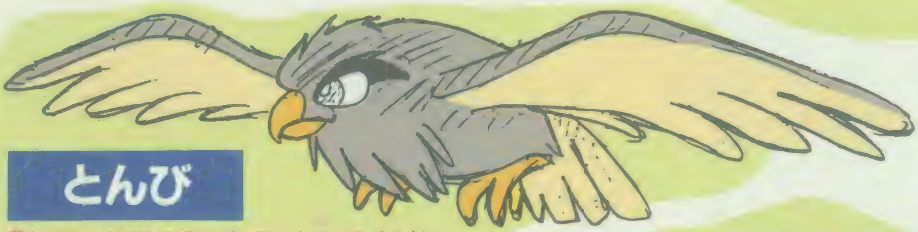


○本当に一番弱いザコキャラ。ただ歩いて近づいてくるだけみたいだ



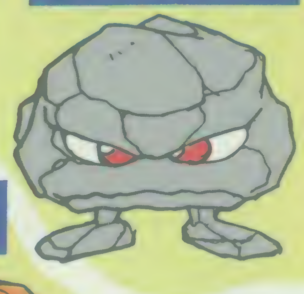
○見るからに弱そうだが、かわいいから許す

とんび



○ただのとんびなので、どこででも出てきそうだ こいつの背中には乗ることができるので利用したい

岩石くん



○名前どおりの岩のかたまり。やっぱり押しつぶそうとしてくるのだろうか。あまりかわいくない顔をしてるなあ

パタパタ





○○はばたく姿は、なかなかカッコイイ。[illegible]いキャラだと[illegible]



○○体が丸いからゴロゴロ転がるのだ

丸石くん



○石くんトリオでは一番大きい。目玉もまん丸で、なんか[illegible]

小石くん



○こいつは小さな石。あまり怖くなさそうだ

ステージの構成はどうなる？

普通に地上を進むだけじゃなく、雲の上から海の底まで舞台になりそうだ。地球を1周してお城に向かうといった感じで、ステージが変わると全然別の場所にいたりするけど強引さはない。どうしてそこへ行ったかの過程も自分でプレイするのだ。こんなことにこだわるのは、アクションゲームのバックに、しっかりした物語が流れているから。デモ画面を読んで理解するのではなく、ゲームを進めることで自然に物語を感じ取れるようになっているのだ。



○これはごく普通だけど、あっと驚くようなステージが待ってるぞ

町

普通、町といえばゆっくり休んだり、役立つ情報を教えてもらったり、強い武器が手に入ったりするありがたい場所なんだけど、スライムの身となったジェリーにはそうはいかないみたいだ。みんな気味悪がって逃げてしまったりする。







天上界

神様や天使たちの住む天上界は雲の上にある。空を飛べないジェリーがどうやって雲の上へいくか楽しみだね。神様ならジェリーを元に戻せるかもしれないけど、神様はお留守なのだ。



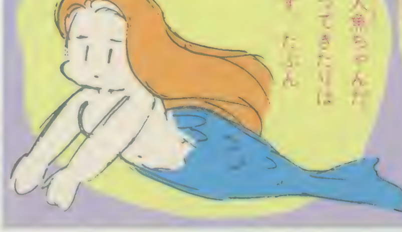




海

ジェリーは川へ投げ捨てられたときのショックで水が怖くなったかもしれないけど、海を冒険することもありそうだ。人間とは話ができないジェリーだけど、海に住んでいる人魚なら話ができるかもしれないぞ。海には海特有の敵キャラがでてくるから注意がいるぞ。

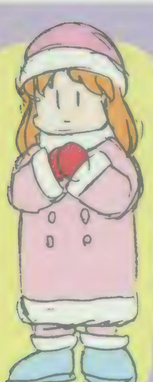






氷原

ほとんど液体といってもスライムは、暑さにも弱いけど寒さにも弱い。寒い氷原を進んでいると体がカチンコチンに凍ってしまって身動きもできなくなってしまう、なんてことはないと思うけど、服も着れないジェリーにはつらそうだ。







スーパーファミコン JERRY BEAN

突撃インタビュー



田尻智の『ジェリービーン』が好き!

このゲームの企画・開発を担当している、ゲームフリークの田尻さんに直接話を聞いてきたぞ。



操作そのものが楽しいゲームに

――このゲームはどういったゲームなのか教えてください。

「ええ、このゲームの最大の特徴っていうのは、コントローラで自分の動かすものが目に見えてなめらかに変化していく。まあ、そのために主人公を『ジェリービーン』というスライム状のものにしたんですけど、それが、縦に伸びたり横につぶれたりして、その動きが攻撃にも防御にもなる。それと同時に、キャラの表情もいろいろ変わるようになっているんです。で、操作そのものが楽しい、操作そのものに意外性があるアクションゲームなんです」



――指で感じられるアクションゲームということですか?

「ええ(笑)」

――やはり、動きが優先といった感じで?

「そうですね。普通のゲームの場合、主人公のための絵っていうのは、そんなに描かないと思うんですけど、このゲームの場合は、キャラクタのプログラムのデータの半分位はスライムのために費やされているんです」

――その辺、『クインティ』でもキャラの動きのほうには凝っていましたよね。

「そう、その辺のコンセプトっていうのは、ぼくのゲーム創りでははずせないところなんです」

――『クインティ』にはパズル性がありましたけど、今度は純粋なアクションなんですよね。

「プレイした人はわかると思うんですけど、『クインティ』は懐かしい感じのするゲームで、たとえば今のゲームというのは、ちょっと遊ぶとデカいボスキャラが出てきて、それが死ぬほど硬くて、何百発か撃たないと死なないとか、そういった傾向はどのゲームにもありますよね」

――ええ。



「そういった、はやりのゲームの傾向をわざとはずして、ゲームを作りたかったんです。超巨大ボスキャラもでない、画面もスクロールしない、単純なルール、でも面白い!というようなものですね。でも、はやりを無視したゲーム作りにこだわっていると、周囲から偏屈ジイさんみたいに見られちゃう。別に偏屈ジイさんでもいいんだけど、実は僕、まだ若いですから(笑)。いろんなゲームを、いろんな作り方で発表していきたいと思っています。だから、今回『ジェリービーン』では、面白いアイティアを思いついたら、すべてゲームに取り入れていく、という作り方をしてます。面白ければ、巨大キャラも出すし、画面もスクロールする、グルグル回る!」

――なるほど。

「それは『クインティ』とはまったく質の違う作り方かもしれません。でも、とても楽しいゲームになるはずです」

スーパーファミコンには底力が

――実際にスーパーファミコンで開発してみて、どういった手応えを得られました?



「そうですねえ、創り手にとっては、創りやすいってことはないんですけど、ただ、潜在能力がとてもあるので、時間をかければかけるほど、ゲームのクオリティが上がっていくという実感はあります。たとえば、音だけに4メガ使うことも可能なんですよ。それで、オーケストラのように素晴らしい音を鳴らすっていうこともできるし、現実にはそんなには使わないんですけど、それだけの底力をもっているということなんですよね。それで、すごく奥が深いなって感触がありますね」

――ほかのスーパーファミコン用ソフトを見て、どんな感想を得ましたか?

「まだ、どこも最初のトライということもあるのでしょうが、抜きん出ていたのは、やはり任天堂ブランドのゲームでしたね。マリオとか(笑)」

――当然でしょうね(笑)。

「ほかは、移植ものが多いせいもあって、スーパーファミコンならではだなって納得したのはそんなになかったですけど、これからスーパーファミコンの性能を、100%120%引き出せるようなソフトが出てくると思います。オリジナルソフトも増えるだろうし」

――これからが楽しみ、といった感じですね?

「すごく楽しみですね。絶対すごいものが出るっていう感じがしますよ、ぼくは。その、何とはいえないですけど」

――『ジェリービーン』の話に戻りますが、このゲームのウリというのは、先程の操作感覚以外には何かあります?

「操作性ともう一つは、アクションゲームに、いかに自然にストーリーをのせるか、ということです。たとえば、ストーリーを文字情報として流すのは避けたい。ゲームを進めていくうえで、素直にストーリーが感じとれるようにできればなって思っています」

――最後に、読者の方々に一言お願いします。

「ストーリーを是非とも楽しんでもらいたい。アクションゲームですけど、それほど難易度は高くないんですよ。もう少し完成には時間がかかりますが、楽しみに待っていてください」

――どうもありがとうございました。(90・10・1)



SUPER MARIO BROS. 4
SUPER MARIO WORLD™
スーパーマリオワールド

ドーナツ平野に隠されたすべてのコースを大公開!!

前号ではイラストでしか紹介できなかったエリア2のコース4とコース5、そしてドーナツ平野に隠されている全4コースを本邦初公開しちゃうぞ。

11月21日発売予定
任天堂　8000円（消費税込）
4M+16K RAM
バッテリーバックアップ
アクション





ドーナツ平野の城

2番目のコクッパ、モートンが守るお城だ。グルグルやドッスンといった派手な障害物や敵が多く、奥に進むと左右からせまってくる岩を利用して、上に登らねばならない。



↑こいつが2番目のコクッパ、モートン。体当たりしてくるぞ

コース4・地上面

このコースでは、羽のついたブロックに乗って登場する、アッパレっていう新キャラに要注意。これでもかといわんばかりにハンマーをマリオに向かって投げつけてくるぞ!!



↑ブロックに乗ってハンマーを投げつけてくる、アッパレ

秘密のコース2・氷上面

ドーナツ平野の隠れ屋敷をクリアすると右にある土管の中に入れるようになる。中は寒々しい氷のコースになっていてかなりすべりやすく、うっかりするとならくの底に落っこちてしまうぞ。ここをクリアすると右上の土管に出れる。



→氷の面ではマリオがなかなか止まらないぞ

エリア1、2を全体マップで見ると…

エリア1、2はマップの左側にある。かなり進んだな～と思っても、まだまだ先は長い。思いもよらぬ難コースがキミを待っている!!



「恐竜ランド」全体マップ



別れ道を見つけだそう!!

先の面に進むと赤いコースポイントに出くわすことがある。このコースの中には別のゴールがあって、それを見つけるとマップ上に新たなルートを出現させることができる。ドーナツ平野のコース1が赤いコースポイントなんだけど、別れ道なんてどこにもない。

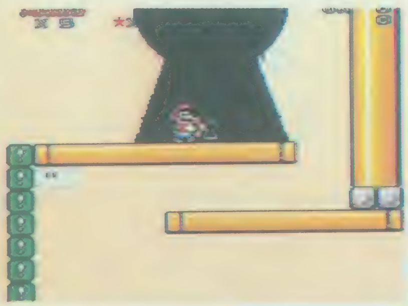


緑色のスイッチを踏むと、緑色の点線ブロックが実体化するのだ

実は、ドーナツ平野のコース2の左にある緑のスイッチを押して、点線ブロックを実体化させないと見つからないようになっていたのだ。緑のスイッチを押してコース1に戻り、実体化したブロックを登っていくとカギとカギ穴が見えてくる。もうわかったよね。



コース1に戻ってみると、点線ブロックがビックリブロックに…



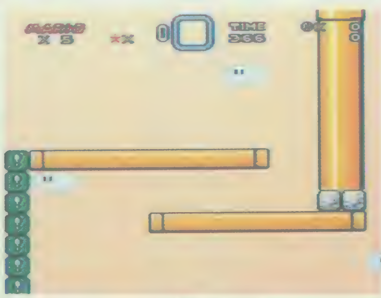


登っていくとカギとカギ穴が見えてくる

カギをさし込むと、穴が突然大きくなってしまった。これはいったい



水の中に突然、コースポイントが現れたぞ



マリオはそのまま空に飲み込まれてしまう

上級者用のルート

別れ道を見つけて新たに出現させたルートは、通常のルートより難易度が高く設定されている。まさに上級者用のルートといえる。今回はこの上級者用のルートに沿って、前号までに紹介できなかった全6コースを解説していこう。

今回はこのコースに沿って解説していくぞ



コース3・アスレチック面

コース3は回転する床や、軌道に沿って移動する床などが多数登場するアスレチック面。途中、ポイントを切り換えて安全な軌道を選択しなければならないこともある。



回転する床に乗っているマリオ、コントローラさばきが重要

秘密のコース1・水中面

コース1の途中で別れ道を見つけ出すと、この秘密のコース1に挑戦することができるようになる。コースはマリオの操作が一番難しいと思われる水中面。本当に難しいよ。



水中を泳ぐマリオ、物を持って泳ぐと操作しやすいのだ

各種スイッチ

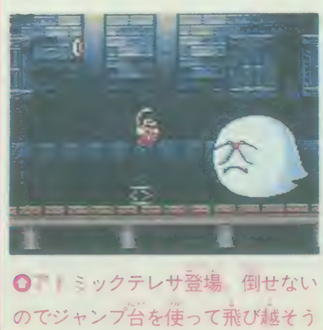
このスイッチを押すと、同じ色の点線ブロックが実体化して、上に乗れるようになったり、下からパンチするとアイテムが出現したりするようになる。なかなかのスグレ物。



このスイッチを踏むと、黄色い点線ブロックが実体化するぞ

ドーナツ平野の隠れ屋敷

秘密のコース1でさらに別れ道を見つけると、この隠れ屋敷に挑戦することができるようになる。中はドーナツ平野のお化け屋敷とよく似ているが、アトミックテレサという無敵巨大キャラが登場する。



アトミックテレサ登場。倒せないのでジャンプ台を使って飛び越そう





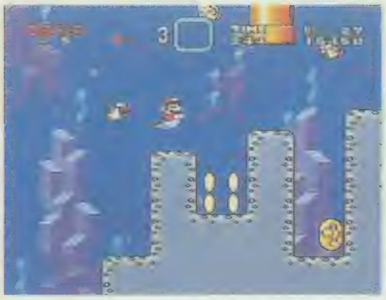
秘密のコース1・水中面
突如池の中からコースが!!

上級者用のルート、最初のコースはいきなり水中面だ。敵のほとんどは魚たちで、プクプクみたいにおなじみの敵もいれば、グースカなんていう、のんきで妙な奴もいるぞ。

水中でぼうっとしていると底に沈んでしまう。泳ぎながらうまく敵をかわすってのが、難しいんだよね。今回はスーパーファミコンのコントローラなので、今までとは若干、操作方法が変わっているんだ。



○後ろのわかめがゆらゆらしてのどかだ



○マリオの泳ぎは平泳ぎの応用!?

カギ穴にカギを…

前のページで紹介したカギとカギ穴がこの面にもあるぞ! 無視してゴールをめざしてもいいけど、やっぱり新しい道を切り開きたいよね? ところが! カギ穴はあれど、カギがどこにもない。カギがなくちゃカギ穴の中には絶対に入れないぞ。またまた謎が生じてしまった…。

普通はカギ穴のそばに隠されている場合が多いから、かたっぱしから探ってみよう。どうもカギ穴の手前にあるPスイッチが謎を解くカギになりそうだぞ。隠し面や隠し扉を探したりするのがマリオシリーズの一番おもしろいところと言っても過言ではない!?

カギはどこに!?



○あのカギ穴にカギを差し込めばコースが分岐するんだよん。でも肝心のカギはどこにあるの?

ヨッシーの秘密その1
水中だって平気で泳げる

マリオ同様ヨッシーも泳ぎは達者らしい。水中だって地上と同じようにマリオを乗せてスイスイ進んじゃう。ヨッシーに乗って正面の敵をかたっぱしから食べさせれば、泳ぎに集中できてさらに進みやすいぞ。

敵は地上の連中よりは動きの遅い者ばかりだからそうあわてることはないぞ!!

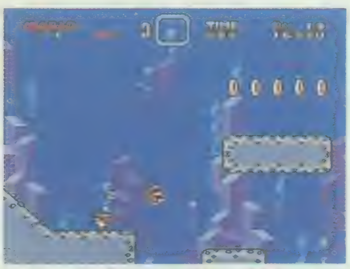


○楽だって泳げまんなぁ、イテイ

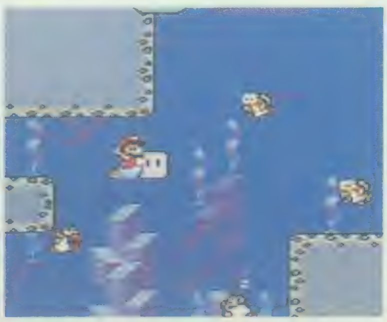
物を持つとラク

水中のマリオは地上と違って動きが不安定になりがち。そこで、ブロックやPスイッチなどを持つと、ちょうどプールなどでビート板を持って泳いでいるときみたいに安定して進めるようになるぞ。

今回水中にはマリオが持てるブロックがいくつか用意されているから、それを利用するといいかもしれない。



○浮いたり沈んだりと動きが安定しない



○このブロックは持てるのさ~



○Pスイッチもビート板のように…

ドーナツ平野の隠れ屋敷
超デカキャラの住む屋敷



隠れ屋敷はお化け屋敷。不気味な音楽に合わせて、たくさんのお化けたちに囲まれてしまうのだ。おまけに、こいつらは倒すことができないのでかまわないほうがいいぞ。

でもこの屋敷には秘密がいっぱい。屋敷の謎を解かないと出口は見つけられないし、ボーナスステージもどこかに隠されているらしいのだ。時間ギリギリまでさまようかも。

出口への扉は?

入ってはみたものの、出口がなくちゃ話にならない。

あちこち探してみると、いかにも怪しげなPスイッチが1つ。もちろん踏んでみるしかないよね? どうもこの屋敷内の隠し扉は1つだけじゃないみたいだぞ。ねばればかなり稼げそうな場所なのだ。



○ぐるぐるとマリオの周りを囲む

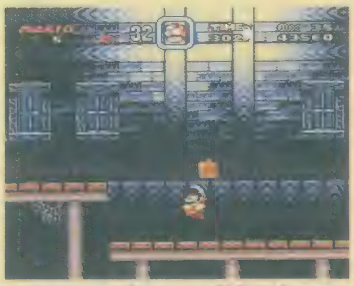


○困ったときのPスイッチだのみっ

ヨッシーの秘密その②
お化けには弱いかも?

さすがのヨッシーもお化けには弱いのか、屋敷の扉の前でマリオを降ろしてしまって、自分は絶対に入ろうとしない。うーん、ヨッシーにも苦手な物があったのか、それともお化けを食べると消化不良でも起こしてしまうのだろうか?

ちなみに城にも入れない。



○マリオはお化けだって全然平気みたい

ぼぼぼ、僕帰る



○じゃ、僕はここで失礼しますので…



○これで中に入れるわけ、よかった



○扉があるけどこれじゃ入れないぞ

出たーっ! アトミックテレサ!!



○ひぇー、追っかけて来る!! 全速力で逃げまくるんだマリオっ!

無敵のデカキャラ

この屋敷の中には無敵のお化け、アトミックテレサが1匹潜んでいる。動きはそれほど早くはないんだけど、とにかくその大きさに圧倒されてビビッてしまうんだ。さわっちゃダメだし、ジャンプしてかわそうとしてもとても飛び越えられない。ジャンプ台を利用して、アトミックテレサの頭上を飛び越えるしかないぞ。あとはもう一目散に逃げるだけ。足はマリオの方が速いんだから。スタコラサッサ。



○こ、こいつはデカい! 怖いよー



秘密のコース2・氷上面

土管の中には氷のコース

土管の中に入るとそこは氷に閉ざされた世界。つるつる滑るうえに坂道があったりして、とにかく足場の悪いコースなのだ。うかつにジャンプすると危ないぞ！　だけど高いところにはドラゴンコインや、スーパースターなど、ありがたいアイテムがいっぱい。ちょっと捨てがたいんだよね。



○つるりんつるりん滑りやすいぞ。足もとにくれぐれもお気をつけて！



○帽子が飛んでっちゃいそうな高いジャンプ！　気持ちいいよん

無敵マリオで突進

このコースにはうんと高いところにスーパースターが隠されている。つるを出して登っていかないと届かないような場所にあるのだ。もちろんこれを取って無敵マリオに変身したら、ゴールに向かってまっしぐらだっ!!　でも滑りやすいことには変わりないよ。

マリオ様だ！ どけどけーい!!



○今回の無敵マリオは星をキラキラちりばめてカッコよくなったのさ



○おっ、スーパースター発見！　マリオ、無敵になりまーすっ!!

まぬけなパタパタ

ゴールの手前にパタパタが縦に何匹もつながって上下に飛んでいる。上からドスンと踏みつけてやるとあれよあれよというまに点数がどんどん加算されていくんだ。なんだか憎めない連中だ。いったいなにしにきたんだろうか…。



○ゴールのそばにパタパタの大軍

ヨッシーの秘密その③　足の裏がすこぶる丈夫

足が丈夫なのか、靴が頑丈なのか知らないけど、ヨッシーはブラックパックンの上でも平気で歩ける。もちろんまねしてマリオが歩いたりしたらやられちゃうよ。この辺は下り坂を降りたところにブラックパックンが口をあけて待ちかまえていたりするから、できればヨッシーに乗っていったほうがいいかもしれない。



○ヨッシーさえいれば平気だもん

はいっ！ ゴール!!



○おりゃおりゃおりゃ！　どんどんつぶせ



○これでバッチリ、大もうけだい



○ここで下に落ちたら大まぬけだよん。ゴールは目の前

コース3・アスレチック面
愉快に遊ぼうアスレチック



このコースは敵よりも仕掛けがたくさんあるので、まるで遊園地かアスレチック場みたい。地面を進んでもいいけど、宙に浮かんでいるリフトをうまく使いこなせるかどうかがポイントなのだ。それにしてもこの「恐竜ランド」ってなんでもあるんだね。これもクッパが作ったのかな～？どこまでもひょうきんな奴。



○まるで遊園地か何かみたいでなかなか楽しい面だ。アイテム少ないけど



○ジャーンプ！ 画面の外にはみ出しそう

スイッチをパンチ!!

コース上にいくつかあるブロックはレールの切り替えスイッチなんだ。こいつを入れたり切ったりすると、レールが切れたり、隣のレールにつながったりするぞ。下に落ちないように切り替えていこう。





○○スイッチをオンにすると下のレールにつながったぞ。さてこの先には…!?



○ゆっくりリフトが右に動いていくんだ

タイミングよくジャンプ!!



○ここのスイッチをオフにするとレールが下のレールにつながる

リフト上には敵も…

リフト上で、のほほんと構えているだけじゃもちろんコースクリアはムリ。地上にはノコノコなどがいるけど、リフトにはチョロボンという敵がいて、レール上をすごい速さで動いているんだ。その名の通りちょろちょろと動き回って落ちつかない奴だよ。

ヨッシーがいてくれれば食べてもらえちゃうけどそうでなかったら逃げた方がてっとりばやいかも。リフト上でしか移動できない連中なのだ。



○リフトの動きよりも速い動きだ



○ウニみたいなチョロボン。すばしこいぞ

コース4・地上面
かなりのどかな地上面

やたらと土管の多いコースだ。しかも、土管の中に入ったらまた土管の群れに出くわした、といった具合いだ。敵の中ではクリボンがなかなか強力。地面を歩いているから踏んずけてやれ、と思っていると今度は空からクリボンの親せき、パラクリがパラシュートを使ってマリオ目がけて落下してくる。下のクリボンを倒すか、上のパラクリをよけるか、ふたつにひとつ!!

上下からクリボン攻撃!!



地面にクリボン、空にはパラクリ、おまけにパタクリもいるぞ!!



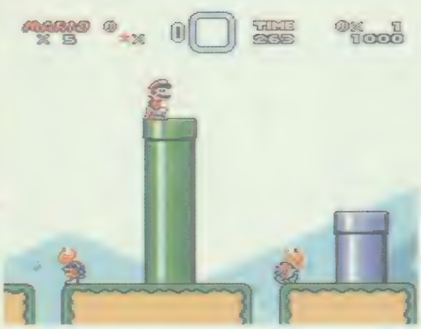
クリボンをファイアで攻撃!!

伸縮自在の土管

たくさん設置されている土管のうち、いくつか伸縮するものがある。一定間隔で伸びたり、縮んだりするが、伸びているときに飛び越せない土管に出くわすことがある。敵にあとをつけられているときにうまく飛び越せないと、体当たりされてあっさりやられてしまうので注意が必要だぞ。



これは縮んでいるときの土管です



グーンとこんなに伸びてしまう

アッパレはいいカモ

アッパレはマリオ『3』のハンマーブロスのようにハンマーをガンガン投げて攻撃してくる。けれど、こいつを倒して台座の上に乗れば高いガケもひとっ飛び。この技を使わないとこの面は越えられないのだ。こいつがいる場所はパラクリも同時に攻撃してくるからちょっとうっとうしい。

アッパレの登場でハンマーブロスの出番がなくなった!?



アッパレ登場。ハンマーを投げるぞ



下からパンチすれば、アッパレを落とせるぞっ!!



アッパレの台座を奪えば、高いところも楽チンなのだ



ヨッシーをつれてきたんだけど…

よっこらせっと



ヨッシーといっしょでも台座に乗ることができる



高いところへもひとつ飛びなのだ

スーパーファミコン SUPER MARIO WORLD SUPER MARIO BROS. 4 スーパーマリオワールド



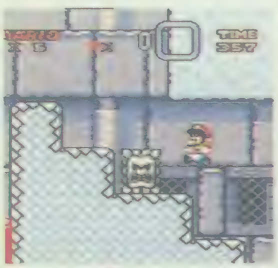
○左右からせまってくる岩を利用して上に登っていくマリオ、気をつけろ

ドーナツ平野の城 コクッパ・モートン登場!!

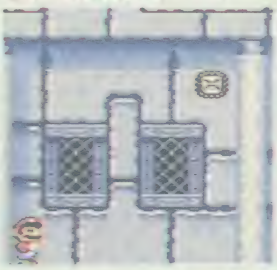
入ってすぐにコトンという、ドッスンの子供のような敵が体当たりをしてくる。お次はぐるぐると回転している障害物、その名もグルグル。そこを通り抜けると今度はドッスンの嵐。そして最後は左右からせまってくる岩。この岩をうまく利用して上に登っていかねばならない。最上部にはモートンが待ち構えているぞ。



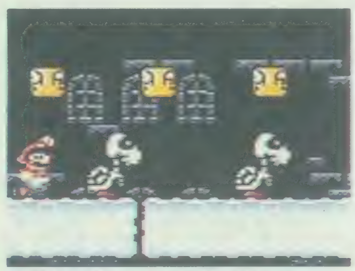
○グルグルという仕掛けが行く手をはばむ



○コトンの頭にあたるドッスン



○ドッスンの子供、コトン



○上から踏んづけても生き返るカロン

倒せない敵ばかり

このお城に登場する敵は、み〜んな倒せない奴ばっかりだ。コトン、カロン、ドッスンとどれをとっても頑丈な敵しかいない。唯一、ダメージを与えられるのはカロンだけ。ジャンプして上から踏んづけると一定時間、動きを封じることができる。でも、ちゃ〜んと生き返るので御用心!!



○ボディプレスを仕掛けてくる



○モートンが天井を登り始めたぞ!!

モートンを倒せ!!

左右からせまってくる岩を登りつめると2番めのコクッパ、モートンとの戦いとなる。モートンは天井に登っていって、上からボディプレスを仕掛けてくる。必ずマリオを狙ってくるので、ボディプレスを仕掛ける瞬間、左か右によけ、ジャンプして上から踏んづけてやろう。



○ジャンプして上から3回踏みつけると倒すことができるのだ

さて、お次は…



○ヨッシーの仲間を救ったマリオ。今度はバニラドームだ



○首尾よく2番めのコクッパ、モートンを倒したマリオ。モートンの守っていた城をけっとばしている

難易度がどのように変化するのかを徹底的に分析!!

19号に引き続き『ポピュラス』の続報を皆様にお届けしよう!! 今回は難易度がどのように設定されているのか、そしてどのように変化するのかを細部に至るまで分析してみることにしたぞ

12月21日発売予定

イマジニア
8800円 消費税別

4M + 64K RAM
バッテリーバックアップ
シミュレーション



ポピュラス
POPULOUS™

あらゆるところに難易度が設定されている

『ポピュラス』にはありとあらゆるところに難易度が設定されている。それには神と悪魔の両方にかかわってくるものと、一方的にどちらかを有利にするものがある。今回は6ページにわたって、その難易度について解説していこう。

マップによる難しさ

このゲーム全体を通して、同じ形状のマップというのは基本的に存在しない。マップの形状によっては、神側が有利になったり、不利になったりする場合があるのだ。つまり、マップの地形においても難易度が変化するのである。



まず、全体マップで地形を確認しよう

岩だらけ

スタート時、味方の種族の周りが岩だらけの場合はかなり大変。どかすにしても、海まで掘り下げないと消滅しない岩だとさらに大変!! この場合は不利な立場といえる。



スタート時、人々の周りが岩だらけだと平地を作るのが大変

敵陣と陸続きでない

敵陣と味方の陸地が海で分かれている場合、敵はこちらに人々を送り込むため海を埋めて向かってくることがある。これはまさに敵側の攻撃開始の合図。注意していればいつ攻撃してくるかがわかるのだ。



マップ下側の陸地が敵陣。海を埋め始めているのが見える



この先には敵の騎士がいる。相手の攻撃を読んで有利に進めよう

気候による難易度の違い

各舞台には気候が設定されている。暑い、寒いがそれだ。気候が変わると難易度が変化してくる。この難易度は神と悪魔の両方にかかわってくる。それでは基本地形である草原、砂漠、氷原、溶岩の4つの舞台を使って気候による難易度の違いを解説していこう。

草原



○暑くもなく寒くもなく、人々にとっては過ごしやすい舞台のひとつである

砂漠



○サボテンが生える砂漠。灼熱の太陽が容赦なく照りつける。黄色い砂が印象的

人口増加率

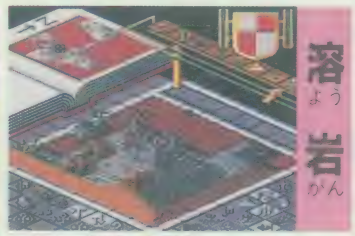
まず、建物の中で人々が増加する速度が変わってくる。砂漠や溶岩では暑いためか、人々の増加率が高い。反対に氷原では寒いため、増えづらいと思われるが、家の中は暖かく増加率は高い。草原は一番低く、砂漠の半分ぐらいだ。

氷原



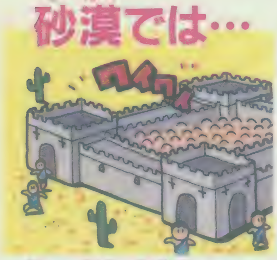
○極寒のツンドラ地帯。建物の屋根には雪が積もり、激しい吹雪が木々を揺らす

溶岩



○陸地は灰色の火山灰におおわれていて、熱いマグマの海が広がっている

砂漠では…



○暑さで身体が活性化するのか、人口はけっこう増えやすいのだ

歩いている人へ影響

外を歩いている人はどの舞台でも必ず体力を消耗するが、気候によってその速度が変わってくる。草原は過ごしやすいので消耗速度は遅い。砂漠では猛暑のため、消耗速度が早い。氷原も極寒のため、消耗速度が早い。溶岩では直射日光が砂漠と違って弱いため、砂漠と草原の中間ぐらいだ。

氷原では…



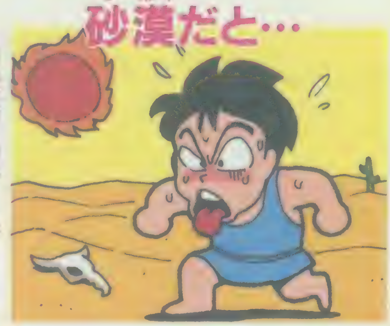
○家の中では火をたいているのでとても暖かく、人々は増えやすい

草原だと…



○草原は過ごしやすく、体力の消耗速度は4つの中で一番遅い

砂漠だと…



○直射日光が容赦なく照りつける。体力の消耗速度はとにかく早い!!

氷原だと…



○あまりの寒さに凍えてしまう人々。体力の消耗速度はかなり早い

溶岩だと…



○直射日光が弱いため、体力の消耗速度は砂漠と草原の中間ぐらい

武器レベル

建物が立派になると人口増加にともなって技術レベルも向上するが、気候によっては最高の武器である剣を作り出せない舞台がある。草原と溶岩は剣まで首尾よく上がっていく。砂漠では城塞都市になっても鎖までしか上がらない。さらにひどいのが氷原。どうがんばっても手で戦うレベルまでしか上がらない。寒さのせいで手がかじかむのだろう。

草原



○草原の城塞都市出身者は剣を持っている。溶岩の場合も同じ

砂漠



○砂漠の城塞都市出身者は鎖を装備。別名"モーニングスター"

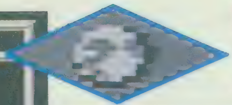
氷原



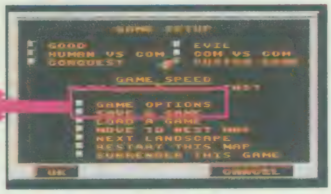
○悲しいかな氷原の城塞都市出身者はなんと素手。むなしいね

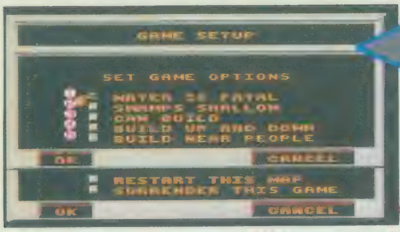
環境設定によっても難易度は変化

環境設定は全部で5つあり、沼、海、造成コマンドの影響力を決定する。この設定が変化することによっても難易度は変わってくる。また、この条件は敵も味方も平等に作用するので、難易度は神と悪魔の両方にかかわってくる。



まず、ゲームセットアップアイコンを選択しよう





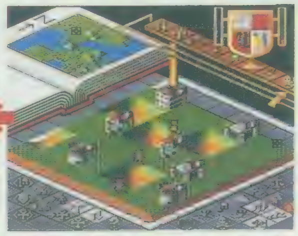
さらにゲームオプションを選択するとこの画面に…。海、沼、造成に関する5つの項目を表示

1 海 危険か絶命か？

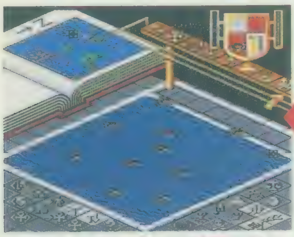
洪水コマンドを使用したときなど、人々が海に落ちた場合におぼれてしまう海か、それとも泳ぐことができる海かを決定する。おぼれてしまう海の場合、洪水攻撃が得意な人は、このモードにしておくと早く勝負がつく。

危険な海

人々が落ちてもすぐには死なず、泳げる海。泳ぐといっても人々は陸を目指して進むことはできない。浮いているだけ。そのままにしておけば体力がなくなり、やがては死んでしまう。そんなときは造成コマンドで土地を盛り上げて、人々を助けてやろう。



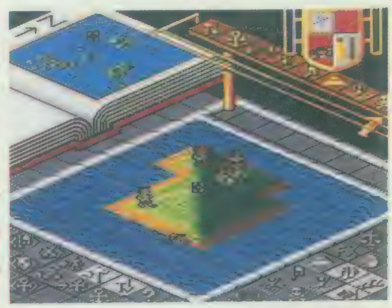
建物が密集しているところを選んで洪水コマンドを選択する



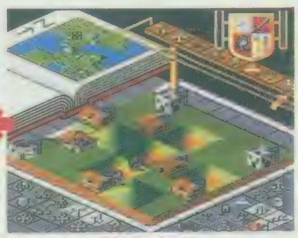
水位が1段上昇し、人々は海の中へ…。右手を挙げて救助を待つ

絶命の海

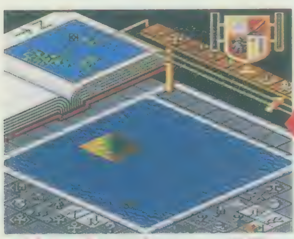
人々が落ちるとすぐに死んでしまう、泳げない海。この海は落ちた瞬間に人々が死んでしまうので、造成コマンドを使って助けることもできない。この海に設定されている場合は洪水コマンドに注意!!



造成コマンドで陸地を盛り上げてやると助けることができるのだ



またまた建物が密集しているところを選んで洪水コマンドを選択



右手を挙げる間もなく、人々は海の中へ…一瞬にして消滅する

2 沼 底なしか底ありか？

沼コマンドで作った沼が底なし沼か、底あり沼かを決定する。沼に人が落ちるとザザッという音がするので、沼が作られたかどうかがわかるぞ。

底なし沼

その名の通り、人々が何人落ちようが消滅しない沼である。この沼を作られたら、すぐに造成コマンドで埋めてしまおう。人々は沼をよけて進むことができないのだ。ほっておけば命取りになる。手っ取り早いのは地震コマンド。クローズアップマップ内にある沼を一気に消滅させることができるのだ。



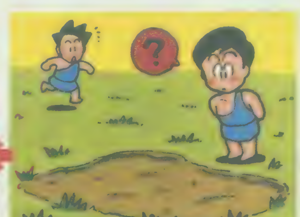
クローズアップマップ上で沼コマンドを選択。沼の場所わかる？



何人落ちようがこの沼は消滅しない

底あり沼

底なし沼と違って人が1人落ちると消滅する、うれしい沼。しかし、ゲーム後半では合体して体力の高い人が多いので、落ちて死なせてしまうのは見過ごせない。造成か地震コマンドで消してしまおう。



そんなに近づくと沼に落ちちゃうぞ。下がって、下がって…



ほーらっ!! いわんこっちゃない。君の命はもうあとわずかっ!!



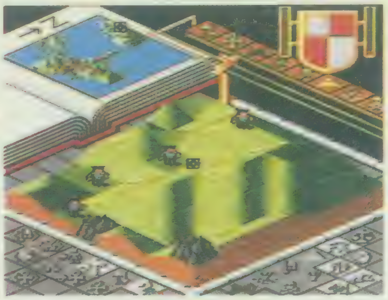
人が1人落ちると消滅する沼。みんな不思議がって見ているぞ

3 造成 可能か不可能か?

造成コマンドが使えるか、使えないかを決定する。造成コマンドが使えるときは問題ないが、使えないときは、はっきりいって難しい。平地を作ることができないのである。

造成ができない場合はマップの形状がポイント。陸地の中には最初から平地になっているところがある。それが味方の近くにあれば人々を誘導して家を建てさせることができる。ない場合は地獄である。


○造成ができないので家は小さいままだ


○とにかく近くに平地がないか、探してみよう。ないと地獄だよ!!

4 造成 盛り上げのみか?

造成は盛り上げと掘り下げという2つの作業を行うコマンドだ。この設定ではその2つの作業ができるか、それとも盛り上げしかできないかを決定する。盛り上げしかできないときは慎重に平地を作ろう。盛り上げすぎても、掘り下げることはできないのだ。


○盛り上げのみに設定されているときは慎重に平地を作っていこう


○ゆっくりゆっくりと平地を作っていく。やり直しはきかないぞ!!

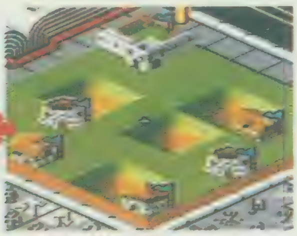

○盛り上げ過ぎてしまった!! もうだめ

5 造成 できる場所は?

クローズアップマップ上に味方の建物が見えている範囲のみ造成可能か、味方の建物と味方の種族の人々の見える範囲が造成可能かを決定する。どちらにしても味方の建物、人々が見えないと造成は不可。

建物の近辺のみ

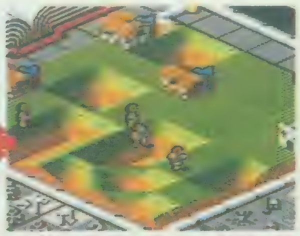
クローズアップマップ上に味方の家の旗が見えている範囲のみ造成可能という設定。つまり、造成は味方の建物の近辺にしかできないのである。この設定で平地を作っていくと必ず密集型の居住区になってしまう。建物が集中しているため、敵に狙われやすい。


○味方の建物の旗が見えていないと造成をすることはできない


○集中しているので敵に狙われやすい

建物と人々の近辺

クローズアップマップ上に味方の家の旗と味方の人の見える範囲が造成可能という設定。建物の近辺に加えて、ウロウロと動き回る人々の近くも造成することができる。いろんなところに人々を誘導してから家を建てさせることができるので、居住区を分散させることができる。


○建物の近辺に加えて、人々の近くも造成することができるのだ!!

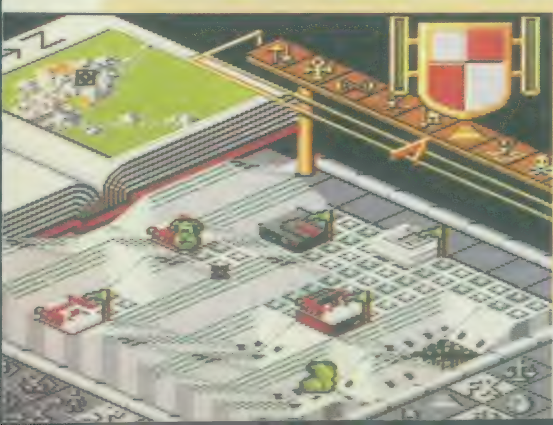

○人々をいろんなところに誘導してから家を建てさせよう


○建物が分散しているので狙われにくい

全10種の舞台が用意されているぞ

スーパーファミコン版『ポピュラス』には前述した基本舞台の4つのほかに、パソコン版の別売りシナリオ『プロミストランド』の舞台も4つ入っている。さらにスーパーファミコン版のオリジナルとして、お菓子と子ブタをテーマにした2つの舞台が用意されている。全部で10種の舞台を楽しむことができちゃう。

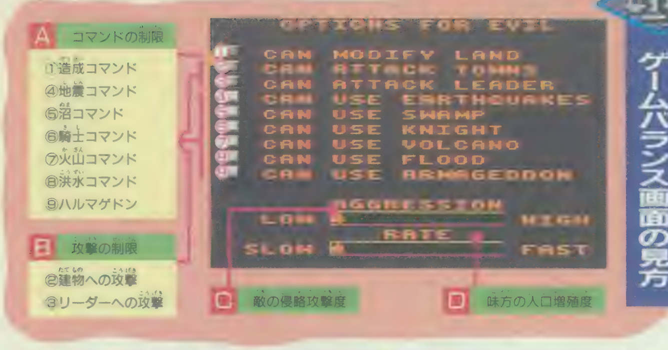

○プロミストランドの江戸時代版


○なんと舞台がファミコンなのだ! [illegible]

神と悪魔の力を左右するゲームバランス

前ページまでは神と悪魔の両方にかかわる難易度について解説してきた。だが、一方的にどちらかが有利にならねば決定的な難易度とはいえない。そこで登場するのがゲームバランス。両者の力を大きく左右できる。設定は神と悪魔にあり、攻撃などを制限することで両者の力を左右する。

ゲームバランス画面の見方



A コマンドの制限

サイコパワーを消費するコマンド（シンボルの移動を除く）が使えるかどうかを決定する。造成コマンドと騎士コマンドが使えなくなるとかなりつらい戦いになってしまう。

造成ができないと…

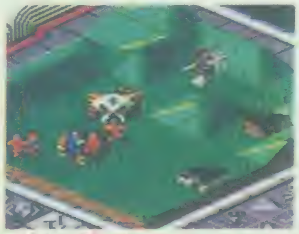
環境設定の中にも造成コマンドが使えるかどうかという条件があったが、あれは敵も味方も平等に作用するので、使えないときは両者とも使えなかったし、使えるときはどちらも使うことができた。だがゲームバランスでは一方が使えて、一方が使えないという条件が出てくる。前述した通り、造成ができないと平地が作れず大きい家を建てさせることができない。造成コマンドが使えないということはかなり不利な立場となるのだ。



○平地が作れず、建物は小さな家ばかり。どうやったら勝てる？

騎士が作れないと…

騎士には敵の建物をサーチすることができるという独特の能力がある。これは敵の建物が山の裏にあろうが地平線のはるかかなたにあろうが、命ある限り見つけ出して破壊するというもの。このような強力な戦闘マシンを作れないということは造成コマンド同様、かなり不利な立場となる。



○騎士は敵の家がどこにあろうとも、探し出して破壊を繰り返す



○騎士が作れない場合は集合コマンドで敵陣に人々を送り込ませる



○ほどよく乗り込んだところで戦闘開始

B 攻撃の制限

敵の建物と敵のリーダーに攻撃できるかどうかを決定する。これは味方の人々が攻撃できるかどうかということで、地震や洪水などを使って攻撃することはもちろんできる。

建物への攻撃

建物への攻撃ができなくなると味方の人々はおろか、戦闘マシン騎士といえども、敵の家に手を出すことができなくなってしまう。ただし、攻撃できないのは一番大きい城塞都市のみで、ほかの小さい家の状態なら攻撃することができる。地震などで敵の城塞都市を小さい家にして、人々の手助けをしてやろう。



○小さな家には攻撃できるが、城塞都市には…



○城塞都市だけは攻撃をすることができず人々は通り過ぎてしまう

リーダーへの攻撃

ゲームの中盤にさしかかってくると敵はリーダーとほかの人々を合体させて、強力な騎士を作り出すことがよくある。敵のリーダーを攻撃できないという設定になっていると、その強力な騎士を必ず作り出されてしまうことになってしまうのだ。御用心!!



○戦闘マシンとして敵陣への進撃を始める味方の騎士であったが…



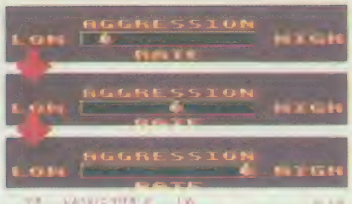
○騎士といえどもやはり城塞都市には攻撃できない。どうするっ？



○トクロの盾を持っているのが敵のリーダー。近づくだけで攻撃することはできないのだ

C 敵の侵略攻撃度

敵、つまりコンピュータ側の応戦スピードを決定する。横長のメーターの指針が左端に近いと侵略攻撃度は低く、反対に指針が右端に近いと侵略攻撃度は高く設定される。



○敵の侵略攻撃度を示すメーター。指針が左端に近いと侵略攻撃度は低く、右端に近いと侵略攻撃度が高く設定される

侵略攻撃度が低いと…

侵略攻撃度が低く設定されていると、敵はほとんど攻撃をしてこない。人々を繁栄させてサイコパワーが貯っているはずなのに、と思っても攻撃してこない。悪魔であるスーパーファミコンが眠ってしまっていると考えてくれ。



○スーパーファミコンが寝てるスキに…

侵略攻撃度が高いと…

反対に侵略攻撃度が高く設定されているとまさしく〝敵の猛攻〟という言葉にふさわしい攻撃をしてくる。眠っていたスーパーファミコンが目をさまして、より攻撃的に味方の領土へ侵略をしてくるぞ。



○今度はスーパーファミコンも一生懸命

D 人口増殖度

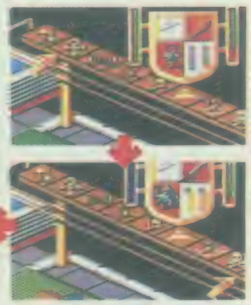
建物の中で人々が増殖する速度を決定する。高ければ高いほど人々の増殖する速度が上がる。敵の侵略攻撃度同様、メーターの指針が左端に近いと増殖度は低く、右端に近いと増殖度は高く設定される。



○人口増殖度が高いと人々の繁栄も早い

サイコパワーも…

ここで〝サイコパワーは人人が増殖しないと増えない〟ということを思い出してほしい。これは人口増殖度が変化すると、サイコパワーの増加度も変化してくるということにつながる。人口増殖度が低いほど、サイコパワーを消費する各コマンドの使用もある程度制限されてしまうことになる。つまり、人口増殖度が低いということは人口が増えづらい、サイコパワーが増えづらいという2つのリスクを同時に背負うことになるのだ。



○人口増殖度が高いとサイコパワーの増加度も高くなってくる



○人口増殖度が高いとサイコパワーがガンガン使えちゃうのだよ♪

応用編では設定を自由に変更できる

応用編では、環境設定やゲームバランスなどの設定を自由に変更できる。特にゲームバランスは組み合わせることで『ポピュラス』の世界を大いに広げてくれる。ハンディキャップということを自らの責任において考え、実行することができるのである。RPGにしろ、アドベンチャーにしろ、すべて制作者の敷いたレールの上を進むだけのゲームが多い中、自分の作ったルールで楽しめるというのはすごい。



○設定を変えるときはこのボタンをオンにしたりオフにしたりする



○ボタンはオンになっているものが選択状態、ほかは非選択状態だ

征服編では徐々に難易度が高くなる

『ポピュラス』のメインモードである征服編は設定の変えられない、面クリアモードだ。最終的には全千面踏破が目標だが、始めのうちこそ、神が有利の状態でゲームは進んでいくが、次第に悪魔が持てる力を発揮し始め、神の条件は劣勢となる。より困難になっていく条件を克服し、全千面踏破を目指して頑張ろう!!



○征服編では各設定がまず表示される



○全10種の舞台が君を待っている。こちらはシリーランド編の画面だ

メーカーフラッシュ

今回で2回目のこのコーナー。各メーカーのスーパーファミコンの状況などの他に、トピックスなどをとり混ぜて最新情報をお届けします。

本体は買えるの？

何かと注目を集めているスーパーファミコンの発売まで残すところあと1カ月たらずとなった。

さて、そこで気になることといえば、実際にスーパーファミコンを買うことができるだろうかというコトだろう。現在発表されている情報では、月産30万台のペースで販売されていくという話。単純計算して年内に60万台。この出荷数が果たして多いのか少ないのかはわからないが、初めの内は売り切れ状態が続くのではないかと予想される。

しかし、予約をしておけば安心して買えるかというとそうでもなく、デパートやおもちゃ屋などではまだ入荷数がわからず予約を受け付けていないというところが多いらしい。スーパーファミコンの発売日は11月21日の水曜日。休日ではないが、あちらこちらでまた行列が見られるようになるのかもしれない。



○そのボディにはやくふれてみたいものだ。たまらん。



○手に入れるのは難しそうだね？

産地直送メーカーの生の声!!

アスミック
来年夏に向けてオリジナルモノを企画中。

このあいだ台風で開発用の機材がナントとばされてしまいました。よって1回休み。

（アスミッくん）

アスク講談社
新規参入のメーカー。RPGを現在企画中。

アスク講談社が世に問うスーパーファミコンソフトは着々と企画が進行中。新作はネクロスを越えるか？

（ナカ）

アスキー
RPG、シミュレーション、アクションを企画中。

ヒント①吉田戦車いわく「穴」。ヒント②谷山浩子いわく「こわい」。こんなRPGを制作中。期待してね。

（須田ピン）

アイレム
『スーパーR－TYPE』にタイトルが変更された。

『R－TYPEⅡ(仮称)』が『スーパーR－TYPE(仮称)』になりました。なぜ!? と謎を残したまま次号へ……。

（FJT）

アイ・ジー・エス
新規参入のメーカー。現在企画を検討中。

現在2～3本の企画があがっています。その内の1本はシミュレーションの移植もの。発売まで楽しみに待っててね♡

（あまり）

エピックソニーレコード
『ジェリービーン(仮称)』を来年春発売予定。

数少ないオリジナルゲームを開発中。主人公ジェリーの動きにもみがきがかかって益々快調!!

（キヨポン）

エニックス
アクションゲーム『アクトレイザー』を開発中。

コメントなし。

SNK
現段階、まるっきり未定の状態である。

先号に引き続き、未定となっております。

（電気）

イマジニア
12月21日『ポピュラス』発売予定。

皆さんこんにちは。神さまシミュレーションゲーム『ポピュラス』の開発絶好調。完璧だぁ！　うふふ♡

（き）

アトラス
新規参入のメーカー。現在企画を検討中。

現在、ゲームシステムの検討を重ねております。画面効果と演出を重視していますので、連日頭を悩ませています。

（相原）

光栄
歴史シミュレーションの移植なるか!?

ハードの機能を十分にいかす新しいシステムの歴史シミュレーションゲームを開発中です。お楽しみに。

（高）

ケムコ
12月1日に『ボンバザル』12月下旬に『ドラッケン』。

任天堂に続くメーカー第1弾として『ボンバザル』は12月1日に発売決定。この冬きっと夢中にさせるゲームだよ。

（KEMCO）

カルチャーブレーン
『飛龍の拳Ⅳ』と『シェラザード2』が開発進行中。

新企画！　『飛龍の拳Ⅳ』と『シェラザード2』を開発中。他にも秘密の超大作を制作中。お楽しみに！

（M）

カプコン
『ファイナルファイト』と『超魔界村』が発売予定。

ハードの発売を目前にひかえ、コン太郎も興奮気味。『ファイナルファイト』でもっと興奮ビンビン。

（コン太郎）

エポック社
ある企画が現在進行中。しかし、まだその内容は…。

タイトル名をまだ発表できないメーカーは苦しい。ここはもっと狭くて苦し～い。もっとくれ。

（ホリエモン）

発売日が遅れる!?

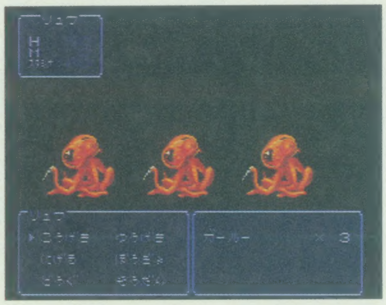
前記ではスーパーファミコン……ハードについて少し触れてみたけれど、肝心のソフトの方はどうだろう。ちゃんと11月にラインナップ上のソフトが発売されるのだろうか？　そんな危惧を感じさせる出来事は、ケムコから本体と同時発売の予定の『ボンバザル』が12月1日に発売延期になったことだ。

ケムコ広報担当者・畠中氏の談によると「どうやら予定していたロムの数が集まらず、やむをえず発売延期になってしまったらしいです」とのコト。とりあえず11月に発売予定の『スーパーマリオワールド』と『F－ZERO』については大丈夫ということだが、12月にも発売が少し延期になりそうなソフトが見受けられる。セタから発売予定の『ガデュリン』は、当初4Mだった容量を8Mに増やすことにしたため、発売がなんと1月に延びてしまった。他にもケムコから発売予定の『ドラッケン』もやはり開発が滞っているという話だが、こちらの方はギリギリで12月に発売できそうというコトだ。

現在12月発売予定ソフトは6本。年末から年始にかけては楽しくスーパーファミコンで遊びたいよね。



○12月1日に発売が延期になってしまった『ボンバザル』



○容量拡張でちょっと発売日が延びた『ガデュリン』



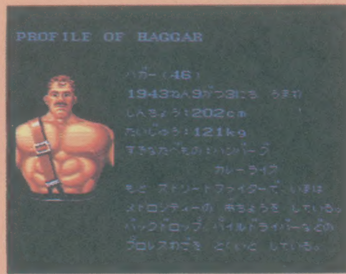
○『ドラッケン』も開発が少し滞っているというウワサだ

メーカー	予定	コメント
セタ	1月にRPG『ガデュリン』を発売予定。	コメントなし。
スクウェア	ファイナルファンタジー系列のRPGを企画中。	残念ながら、まだ公表できないのです。でも、皆さんの期待を裏切ることは絶対ありませんからね。（平田）
ジャレコ	3月に『BIG RUN』を発売予定。	開発スタッフ一同、日夜フル回転でガンバっています。お楽しみに！　さぁ、発売されるまで業務用で練習しよう!!（も）
サン電子	『ポッパーズ(仮称)』を現在開発進行中。	サンソフトは、スーパーファミコンに関しては、オリジナルもので勝負していきます。よろしく！（山本）
コナミ	12月下旬に『グラディウスⅢ』を発売予定。	『グラディウスⅢ』は激辛のカレーライスで、次に出るのがモスバーガーのテリヤキチキンサンドってとこかな？（早坂）
T&Eソフト	『遙かなるオーガスタ』を現在開発中。	従来のゴルフゲームの常識は完全に破られた。高度な3D演算が可能とした驚異のリアル映像！　発売を期待してね！（よぴかぱ）
TAD	新規参入のメーカー。現在企画を検討中。	コメントなし。
チュンソフト	詳細は不明だが、開発は着々と進行中。	コメントなし。
タイトー	『ダライアスⅡスペシャル(仮称)』が開発進行中。	スーパーファミコンの機能を生かした様々なスクロール。思わず「おおー」と叫んでしまいそう。（川島）
ソフエル	現在、企画が動き始めたところ。今後に期待。	今月中（たぶん……）には、タイトルを発表することができそうです。しばらく、お待ちください。（まつ）
東宝	まだ具体的な企画がまとまっていない状況。	コメントなし。
東映動画	来年年末の予定で現在企画を検討中。	目下、スーパーファミコンならではの企画を準備中。発売は91年暮れの予定。楽しみに待っていてください。（S・I）
テクモ	状況を見て企画を練っていくとのコト。	まだまだ企画の検討中。しばらくの間は、どんなゲームを作っていくか試行錯誤していきます。楽しみに待ってて！（名人）
テクノスジャパン	現在いろいろな企画を検討中。今後に期待。	皆さんを「あっ！」と驚かせることができるような意表をついたゲームを制作していきたいですね。（谷）
データイースト	オリジナルのアクションゲームを開発中。	コメントなし。

究極の先取り情報!!

●前号の付録"スーパーファミコンMagazine Vol.1"で紹介したカプコンの『ファイナルファイト』。そこではもう1人の主人公であるハガーのアクションシーンが完成していなかったため、あまり紹介がなされていなかったのが、ついにハガーのアクションシーンが完成! ハガーファンのあなたのためだけに、一足はやくハガーのアクションシーンをお届けしましょう。

もっともっと詳しい『ファイナルファイト』の紹介は、11月2日発売の本紙付録"スーパーファミコンMagazine Vol.3"に掲載するんで楽しみに待っててね。



➡とても46歳の身体とは思えないほどムキムキしてます



➡ハガーの華麗なプロレス技をとくとご覧あれ!



➡愛する娘ジェシカを救うため市長ハガーは闘いまっす!



➡パイルドライバーさく裂! 頭はグチャグチャもう大変!!

ハドソン

詳細はまだ未定。現在企画を検討中。

毎度お世話になっていますハドソンです。ウチのスーパーファミコン用ソフトは……いつ出るんでしょうか? (み)

任天堂

本体発売日に『マリオ』と『F−ZERO』を発売。

今度出る『シムシティー』は、銀行でお金が借りたり、特別な建物が建てられたりできる。操作もゲームもスピーディになるぞ。(本郷)

日本テレネット

新規参入のメーカー。現在企画を検討中。

現在企画進行中です。発表はまだまだ先になりそうです。期待していてくださいね。 (レーザー)

ナツメ

オリジナルのゲームの企画を検討中。

コメントなし。

トンキンハウス

『ワンダラーズ フロム イース』を開発中。

う〜ん、うんうん! スーパーファミコンの開発には苦労が多い。『スーパーイースIII』だもの。がんばるっきゃない。 (YS)

ビクター音楽産業

『ダンジョンマスター』を開発中。

絶好調!! と誰かさんの声が聞こえそうなくらいの『ダンジョンマスター』は、順調に進んでいるのだ。 (み)

BPS

現在、企画が動きはじめたところ。今後に期待。

ただ今プログラマーがソフト開発用ツールを勉強しています。従来のものと違うので、四苦八苦しているようです。 (松村)

バンプレスト

来年1月に『SDザ・グレイトバトル』を発売予定。

ひとまず『SDザ・グレイトバトル』だけど、他にも3本が既に企画進行中! 追って公開するから待っててくれ! (某)

バンダイ

来年3月に『ウルトラマン』を発売予定。

胸が高鳴る『ウルトラマン』を開発中。完成まで、あとわずか。新しいデビューを目指して進行中。 (ガメラ)

HAL研究所

来年2月に『ジャンボ尾崎のホールインワン』を予定。

実際のゴルフにより近いものを目指して、ボールの飛び方や跳ね方、転がり方の研究をしています。 (石山)

メディアジェニックジャパン

何本かの企画を検討している最中。

まだ企画段階ですが、すごいソフトが出るかもしれません。出す時はユーザーを第一に考えた超一流のソフトを出す予定。 (引田)

ポニーキャニオン

開発は着々と進行中。大作ソフトということだが…。

目下、制作中のところですが、発売は来年になりそうです。タイトルは、まだナイショ! (松本)

ホット・ビィ

オリジナルのアクション、シューティングを企画中。

えっ? あのホット・ビィからこんなスゴイ大作○×△が! と言ってもらえるものを開発中です。乞う御期待!! (栗山)

ヒューマン

新規参入のメーカー。現在企画を検討中。

コメントなし。

ビック東海

来年年末発売を目指してオリジナルRPGを企画中。

現在、開発は順調に進んでいます。スタッフも張り切っていますので、楽しみにしていてください。 (山下)

ひとめでわかる!

スーパーファミコン新作カレンダー

記号のみかた

●ゲーム名
★メーカー名
♣予価
(別)消費税別
(込)消費税込み

1991年1月以降

1月 ●SDザ・グレイトバトル ★バンプレスト♣8200円(別)
みんなも知っているヒーローたちがカツヤクするアクション。

●ガデュリン ★セタ♣8800円(込)
異世界を舞台にしたRPG。アニメの設定がもとになっている。

2月 ●ジャンボ尾崎のホールインワン ★HAL研究所♣8900円(込)
ファミコンからの移植のゴルフゲーム。18ホールを戦いぬくのだ。

3月 ●ウルトラマン ★バンダイ♣7800円(別)
リアルなウルトラマンが主人公のアクションゲーム。

3月 ●BIG RUN ★ジャレコ♣未定
業務用から移植のレースゲーム。シミュレーション要素もプラス。

発売日未定

●アクトレイザー ★エニックス♣未定
『ドラクエ』のエニックスが放つオリジナルアクションゲーム。

●シェラザード2 ★カルチャーブレーン♣未定
ファミコンで発売されたRPGの続編。

●シムシティー ★任天堂♣未定
パソコン版で人気のシミュレーション。街を造っていく楽しみが粋。

●新・ゼルダの伝説 ★任天堂♣未定
RPGの元祖とも言えるゼルダの最新作。

●スーパーR―TYPE(仮称) ★アイレム♣未定
オリジナル要素もかなり加えられるという人気シューティングゲーム。

●スーパープロフェッショナルベースボール(仮称) ★ジャレコ♣未定
とにかくリアルを追求しているという野球ゲーム。

●ダライアスⅡスペシャル(仮称) ★タイトー♣未定
ダライアスの最新作。オリジナル要素をプラスしたシューティングゲーム。

●ダンジョンマスター ★ビクター音楽産業♣未定
アメリカのパソコンゲームからの移植。臨場感のあるRPG。

●超魔界村 ★カプコン♣未定
魔界村シリーズ最新作。とにかく難しいアクションゲーム。

●遥かなるオーガスタ ★T&Eソフト♣未定
パソコンから移植のゴルフシミュレーションゲーム。

●飛龍の拳Ⅳ ★カルチャーブレーン♣未定
飛龍の拳シリーズ4作目。痛快アクションゲーム。

●ポッパーズ(仮称) ★サン電子♣未定
コミカルなロボットが主人公のアクションゲーム。

●ワンダラーズ フロム イース ★トンキンハウス♣未定
パソコンから移植のアクションRPG。イースの3作目にあたる。

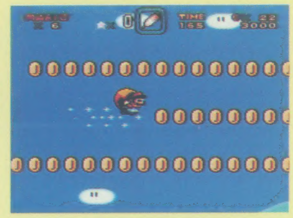
11月

21日 **スーパーファミコン本体発売日**

21日 ●スーパーマリオワールド ★任天堂♣8000円(込)
マリオもついに4作目。とにかく賑やかなアクションゲームだ。

21日 ●F―ZERO ★任天堂♣7000円(込)
宙を浮くマシンを操作して優勝を目指すレースゲーム。


○スリル満点の『F―ZERO』


○発売間近『スーパーマリオ』

12月

1日 ●ボンバザル ★ケムコ♣6500円(込)
コミカルな主人公を操って爆弾をすべて破壊させるパズルゲーム。

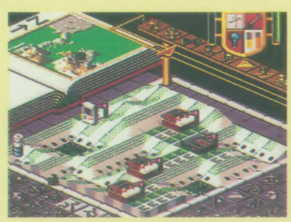
21日 ●パイロットウイングス ★任天堂♣8000円(込)
数々のフライト競技をクリアしていくシミュレーションゲーム。

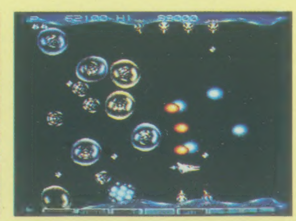
21日 ●ポピュラス ★イマジニア♣8800円(別)
神と悪魔が領地をめぐって争う異色シミュレーションゲームだ。

下旬 ●グラディウスⅢ ★コナミ♣7800円(別)
業務用から移植される人気シューティングゲームの3作目。

未定 ●ファイナルファイト ★カプコン♣8500円(別)
業務用から移植のアクションゲーム。殴る蹴るが爽快!

未定 ●ドラッケン ★ケムコ♣8500円(込)
アメリカのパソコンゲームからの移植。リアルなRPGだ。


○異色ゲーム『ポピュラス』


○迫力の『グラディウスⅢ』


ケムコ　スーパーファミコン第1弾！
アクションパズルゲームの新世界の扉が開かれる。
SUPER Famicom
BOMBUZAL
ボンバザル
爆弾や地雷をドカドカドッカーン！と、制限時間内に爆発させてゆく、ハラハラドッキーンの3Dアクションパズルゲームの登場だい！全130ステージに展開する豪快でスリル満点の世界。脳天ズンズン刺激的、連続爆破の大快感サバイバルゲームだい。
ドッカーン！
お待たせのスーパーサウンドなのだッ！
ドッキーン!!
これぞスーパーグラフィック！
12月1日
爆裂新発売
予定価格 6,500円
（税込）
スーパーファミコン®
スーパーファミコン®は、任天堂の商標です。
KEMCO